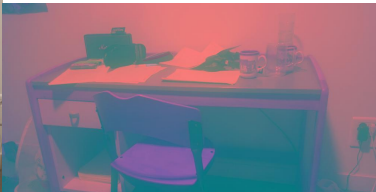


- ➊ Conversion dans l'espace colorimetrique LAB
- ➋ Calcul des composantes de textures
- ➌ Filtrage de toutes les composantes
- ➍ Localisation des arêtes
- ➎ Sommation des composantes
- ➏ Conversion en image binaire (seuillage)
- ➐ Fermeture et squeletisation de l'image binaire
- ➑ Approximation affine des contours

$$L = \frac{R + G + B}{3}$$

$$A = \frac{G - R + 255}{2}$$

$$B = \frac{G - B + 255}{2}$$



$$F(u)(s) = \int_a^b e^{2i\pi sx} \cdot u(x) \, dx$$

$$FD(u)(s) = \sum_{k=0}^{k=N} e^{2i\pi kx} \cdot u(x)$$